



## IV SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO E III SEMINÁRIO DA CONSCIÊNCIA NEGRA EDUCAÇÃO E MULTICULTURALIDADE: SABERES E SENTIDOS



### O JOGO COMO INSTRUMENTO DE INCLUSÃO ESCOLAR

Adriana Novais Silva<sup>1</sup>  
UNEB-Campus VI

Luzia Souza Freitas<sup>2</sup>  
UNINTER

Simone Francisca Martins<sup>3</sup>  
UNEB – Campus VI

**Resumo:** O presente trabalho tem como objetivo relatar a produção de um jogo interativo para trabalhar em turmas do 6º ano do Ensino Fundamental que tenham alunos com autismo. O aluno com Transtorno do Espectro Autista (TEA) definido como uma síndrome que afeta o comportamento e a socialização com outros indivíduos, sendo comum que as pessoas que apresentem dificuldade de se comunicar e socializar tenham muita dificuldade em viver em grupo. Observa-se que esta criança com a síndrome apresenta alterações na afetividade, ausência de interesse no ato de brincar, dificuldade na fala, pois o comportamento desta criança interfere no seu desenvolvimento prejudicando sua interação com o meio social no qual está inserida. A sugestão é apresentar o jogo como forma de facilitar o processo de aprendizagem do aluno. O jogo tem como objetivo desenvolver a criatividade, estimular o raciocínio e promover a integração do aluno autista à turma. Assim esta produção traz a proposta de um jogo na disciplina de matemática para se trabalhar com múltiplos e divisores. Espera-se que o aluno consiga compreender os múltiplos e divisores por meio do jogo. Que ele possa se integrar mais a turma e consiga desenvolver com mais rapidez sua criatividade e estimular a sua capacidade de raciocinar e se interagir melhor com seus colegas promovendo um melhor desenvolvimento no processo de ensino- aprendizagem.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Autismo. Jogo interativo.

#### Introdução

O setor educacional tem sido ambiente de vários debates sobre a importância da educação inclusiva, especialmente quando se trata de pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA).

<sup>1</sup> Pós-graduada em Ensino de História pelo Instituto Pró Saber e em Práticas Docentes Interdisciplinares pela UNEB; professora da rede Municipal de Ensino de Caetité. [adriana.caetite@hotmail.com](mailto:adriana.caetite@hotmail.com).

<sup>2</sup> Graduada em Pedagogia pela UNINTER. Coordenadora pedagógica na Rede de Ensino público do Município de Caetité. [luziaprics@hotmail.com](mailto:luziaprics@hotmail.com)

<sup>3</sup> Pós-graduada em Memória, Linguagem e Formação docente pela UNEB – Campus VI. Coordenadora pedagógica na Rede de Ensino público do Município de Caetité. [simonefmeduacao@hotmail.com](mailto:simonefmeduacao@hotmail.com).

## IV SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO E III SEMINÁRIO DA CONSCIÊNCIA NEGRA

### EDUCAÇÃO E MULTICULTURALIDADE: SABERES E SENTIDOS



Observa-se que a criança com essa síndrome apresenta alterações na afetividade, ausência de interesse no ato de brincar, dificuldade na fala, pois o comportamento interfere no desenvolvimento prejudicando a interação com o meio social no qual está inserido.

O TEA é definido como uma síndrome que afeta o comportamento e a socialização com outros indivíduos, sendo comum que as pessoas que apresentem dificuldade de se comunicar e socializar tenham muita dificuldade em viver em grupo.

Deste modo, o espectro autismo é considerado um Transtorno Global do Desenvolvimento (TGD) no qual afeta a comunicação e a interação social. Esta síndrome pode ser identificada nos primeiros anos de vida. De acordo com Oliveira (2009, p. 04), define o termo autismo como, “autos” significa “próprio” e “ismo” traduz um estado ou uma orientação, isto é, uma pessoa fechada, reclusa em si. Portanto, o autismo é compreendido como um estado ou uma condição, que parece estar recluso em si próprio.

É interessante ressaltar que cada criança tem suas especificidades, isto é, apresenta um comportamento diferente. A criança autista vê o mundo de uma forma distinta que diferencia de outras crianças tidas como “normais”, uma vez que organiza as coisas do modo que ela observa e imagina.

Portanto, é necessário que estes meninos e meninas sejam inseridos em escolas da rede pública ou privada, para que possam ter acesso a metodologias de ensino adequadas e ao mesmo tempo desfrutar do convívio com outros indivíduos e assim determinar uma rotina diária

A inclusão escolar introduz-se no ambiente escolar como uma forma de incluir aqueles alunos, que tenham alguma deficiência, e suas habilidades estão prejudicadas. Assim sendo, falar de inclusão escolar na atualidade, se torna essencial considerando que vem crescendo a demanda de alunos com necessidades especiais matriculados na rede regular de ensino. Ao mesmo tempo é observável que esse número cresce, mas as dificuldades de inclusão são as mesmas.

Neste sentido, a ideia é apresentar algumas reflexões sobre o jogo como atividade pedagógica. Este instrumento de aprendizagem tem sido cada vez mais utilizado em sala de aula, especialmente durante as aulas de matemática. É importante também que outras disciplinas redescubram o jogo como instrumento pedagógico. A proposta aqui é apresentar um jogo para trabalhar múltiplos e divisores com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental.

#### Objetivo geral

- Reconhecer o jogo como processor de ensino e aprendizagem e integração na realidade escolar.

### Objetivos

- Desenvolver a criatividade do aluno autista;
- Estimular o raciocínio do aluno autista;
- Promover a integração do aluno autista à turma.

### Metodologia

O jogo “Desvendando os múltiplos e divisores por meio do jogo interativo” é destinado a alunos 6º ano do Ensino Fundamental. Os participantes: duas equipes de alunos que se alternam nas jogadas. Em uma cartolina desenhar uma tabela que tenha numeração de 2 a 50 e marcadores de 2 cores.

As regras são: Determina-se a primeira equipe a jogar; e a primeira equipe escolhe um número, marcando-o com um de seus marcadores; a segunda equipe marca com seus marcadores os múltiplos e divisores do número marcado pelo adversário e mais um novo número; se um jogador ao realizar a regra 3, marcar um número que não seja adequado à jogada, o número errado da jogada será considerado como a escolha para a jogada da equipe adversária; cada número só poderá ser marcado uma única vez; uma equipe não poderá marcar números após ter passado a sua vez; A partida termina quando todos os números estiverem marcados; os pontos de uma equipe será a soma de todos os números que ela marcou; vence a equipe com maior pontuação.

### Referencial Teórico

A escola deve ser capaz de compreender o aluno autista como um todo, assim como considera-lo como uma pessoa que tenha muito a oferecer, que seja capaz de aprender, desde o momento que se tenha um material adaptado à sua especificidade.

As crianças, tanto com necessidades especiais quanto as que não trazem em si nenhuma síndrome ou limitação, ao brincar, são seres que descobrem, aprendem, imaginam e principalmente desenvolvem sua autonomia, promovendo assim sua compreensão de linguagem, concentração, atenção, desenvolvendo, pensamento reflexivo e o crescimento emocional e social.

## IV SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO E III SEMINÁRIO DA CONSCIÊNCIA NEGRA

### EDUCAÇÃO E MULTICULTURALIDADE: SABERES E SENTIDOS



No autismo, é muito comum indivíduos com grandes limitações na linguagem. É necessário que crie mecanismos que facilite a comunicação com eles. Sendo assim, os jogos como recursos pedagógicos que contenham imagens, figuras, música, contatos sensoriais, por exemplo, são de grande valia no processo de ensino – aprendizagem.

De acordo com Suplino (2009, p.03):

A proposta de educação inclusiva (Tratado de Guatemala, 1991; Declaração de Salamanca, 1994) declara que todos os alunos devem ter a possibilidade de integrar-se ao ensino regular, mesmo aqueles com deficiências sensoriais, mentais, cognitivas ou que apresentem transtornos severos de comportamento, preferencialmente sem defasagem idade-série. A escola, segundo essa proposta, deverá adaptar-se para atender às necessidades destes alunos em classes regulares. Portanto, a educação inclusiva deverá ser posta em prática numa escola inclusiva que busque ações que favoreçam a integração e a opção por práticas heterogêneas.

O jogo é apontado como uma atividade fundamental ao desenvolvimento psíquico da criança e apresenta como essencial para o aluno com autismo. Segundo Silva (2009, p. 02), a integração das crianças nas escolas regulares implica em um atendimento educativo diferenciado e individualizado, adaptando os métodos de ensino, meios pedagógicos, currículos, recursos humanos, materiais e espaços educativos, no sentido de ajudar as crianças à atingirem metas semelhantes.

Para Piaget (1978, p.160)

O jogo desenvolve as percepções da criança, sua inteligência e sua tendência à experimentação. Por esta razão quando o jogo é utilizado na inicialização da leitura, ao cálculo ou à ortografia, verifica-se que as crianças se envolvem facilitada. O próprio Piaget define o jogo nas suas duas formas essenciais de exercício sensorio motor e de simbolismo como uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu.

Silva (2009, p. 04) enfatiza que os jogos são efetivamente valorosos não só pelo interesse geral que despertam ou pela alegria de quem mantém contato com eles. Mas, também por carregarem em si próprio uma dimensão educativa fulcral que proporciona a quem os pratica momentos ricos, de pleno desenvolvimento integral, entre os quais se contemplam os campos físico, emocional, mental e social do ser humano em geral.

### Resultados e discussões:

## IV SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO E III SEMINÁRIO DA CONSCIÊNCIA NEGRA

### EDUCAÇÃO E MULTICULTURALIDADE: SABERES E SENTIDOS



Espera-se que o aluno consiga compreender os múltiplos e divisores por meio do jogo. Que ele possa se integrar mais a turma e consiga desenvolver com mais rapidez sua criatividade e estimular a sua capacidade de raciocinar e se interagir melhor com seus colegas promovendo um melhor desenvolvimento no processo de ensino- aprendizagem.

Deve utilizar a ludicidade na aprendizagem, no cotidiano escolar, mas mediante jogos e situações lúdicas que proporcionem não apenas a reflexão sobre conceitos matemáticos, linguísticos ou científicos, mas também a formação integral do indivíduo. Para isso, é preciso colocar o lúdico no real espaço que ocupa no mundo da criança. Ao se incorporarem atividades lúdicas na prática educativa estarão proporcionando novas e interessantes relações e interações entre as crianças e destas com os conhecimentos.

### Conclusão

O assunto abordado neste trabalho proporcionou uma visão mais profunda sobre a importância da utilização do jogo para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Pois, partindo do princípio de que o brincar é da natureza de ser criança e que por meio dele, pode-se perceber as múltiplas formas das mesmas verem e interpretar o mundo, é que se pode dizer que a ludicidade contribui imensamente para o desenvolvimento integral do educando.

Espera-se que este trabalho sirva aos educadores e a todas as demais pessoas que dele se utilizarem, para que busquem uma educação mais emancipadora e humanizadora, tornando a aprendizagem um processo prazeroso, visando à compreensão e a construção do educando como um agente transformador de seu meio. E que promova a inclusão do aluno autista no ambiente escolar.

### Referências

OLIVEIRA, Andreia Margarida Boucela Carvalho de. **Perturbação do espectro de autismo: a comunicação**. Porto: ed. Porto, 2009.

PIAGET, J. **A Formação da Simbologia na Criança**, Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SILVA, Levi Leonildo Fernandes da. **O Jogo na Educação**. Revista África e Africanidades – Ano 2 - n. 7 – Novembro. 2009. Disponível em: [www.quadernsdigitais.net/index](http://www.quadernsdigitais.net/index). Acesso em 06/10/2019.



## IV SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO E III SEMINÁRIO DA CONSCIÊNCIA NEGRA EDUCAÇÃO E MULTICULTURALIDADE: SABERES E SENTIDOS



SUPLINO, MARYSE. **Inclusão Escolar de alunos com autismo**, 2009. Disponível em: <<http://files.inclusaoescolar.webnode.com.br/200000010-8d32a8e2d2/Inclusao-de-alunos-com-autismo.pdf>> Acesso em 06 de outubro 2019.